INTRODUZIONE

LE MIGRAZIONI DELLE FARFALLE

Sull'onda dell'interesse (in qualche caso dell'entusiasmo) per le nuove tecnologie di realtà virtuale, che stavano arrivando in Italia dopo il boom di qualche anno prima (1988-90) negli Usa e in Giappone, usciva a Milano nel settembre del 1993 il primo numero di *Virtual*. In quella rivista, diretta da Stefania Garassini (che durò sino al 1998), si ritrovarono per qualche tempo, accanto a giornalisti più sperimentati, anche persone che negli anni Ottanta si erano interessate alla videoarte, alla computer graphics e ad altri fenomeni vagamente inquadrabili o avvicinabili all'immaginario scientifico e tecnologico. Naturalmente, fra costoro, solo i più inquieti e i meno rispettosi delle tradizioni intuivano confusamente che le "realtà virtuali" segnavano una svolta non solo in quel ristretto e specifico settore, ma nell'immaginario complessivo. Cominciammo a tenerci aggiornati sulle novità delle tecnologie digitali, a riflettere sulle possibili conseguenze del diffondersi di quelle tecnologie, a studiare le coordinate del cambiamento fra i comportamenti delle generazioni più giovani, a seguire le riviste, i libri, i film, i saggi dei circoli cyberpunk (poi, più concisamente, "cyber") internazionali; imprecammo contro Nicholas Negroponte, assistemmo alle performance di Stelarc, leggemmo Derrick de Kerckhove e Pierre Lèvy. Le realtà virtuali si defilarono ben presto dall'orizzonte mediatico, e arretrarono un poco su quello della tecnologia e dell'immaginario. In capo a un paio d'anni arrivava il boom mondiale di Internet, e al suo seguito la new economy, la globalizzazione, il movimento di Seattle. Ma la cosiddetta "era del virtuale", negli anni intorno al 1993, era cominciata così.

Sin dal primo numero di *Virtual* io vi tenni una rubrica, che nelle intenzioni della direttrice (e mie) doveva contribuire a tenere aperta la comunicazione fra i temi della tecnologia, a cui erano dedicati la maggioranza degli articoli, e quelli della cultura. La rubrica era intitolata "Il filosofo e la farfalla," dall'apologo taoista di Zhuang-zi [Chuang-tzu], che, avendo sognato di essere una farfalla, non sapeva al suo risveglio se era Chuang-tzu che avesse sognato di essere una farfalla, o una farfalla che stesse sognando di essere Chuang-tzu. Mi era sembrata una buona epigrafe per esprimere il senso di disorientamento di fronte a una improvvisa moltiplicazione dei mondi possibili, che uscivano dai trattati di logica e di semiotica e dai romanzi di fantascienza per divenire esperienza, ampliando d'un colpo (e confondendo) anche il concetto di "realtà". Ho pensato a lungo di dare quel titolo a questo libro, che raccoglie saggi e interventi editi e inediti scritti per lo più negli anni Novanta. Ma dopo averne discusso per un certo tempo, l'editore e io abbiamo preferito il titolo attuale, meno evocativo forse, ma più preciso. Se dovessi ricominciare a tenere, oggi come oggi, la rubrica di *Virtual*, dubito che la chiamerei ancora così. L'apologo di Chuang-tzu esprime una preoccupazione, per così dire, prevalentemente epistemologica, ed era quella (sulla scorta anche di massicce letture di Philip K. Dick) che avevo in mente quando, verso la fine degli anni Ottanta, cominciai a scrivere su realtà virtuali e cyberpunk: come possono orientarsi le soggettività quando i confini tra reale e immaginario (come da anni ci andava ammonendo Baudrillard) si stavano sfaldando? Quali strategie e tattiche cognitive e comportamentali adottare? Sono bastati dieci anni o giù di lì e gli interrogativi epistemologici non sono certo scomparsi, ma non occupano più il proscenio. Essi non possono essere neppure correttamente formulati se non si fondano su domande più chiaramente ontologiche: quali sono le qualità, le determinazioni, gli aspetti, i funzionamenti del mondo (o dei mondi) in trasformazione?. In qualche modo – se posso continuare con la terminologia forse troppo presuntuosamente filosofica – l'ontologia si è divorata l'epistemologia. I confini tra l'io e il mondo si fanno labili, e non si possono più formulare ipotesi sulle strategie cognitive dei soggetti conoscenti senza fare contemporaneamente ipotesi sul mondo. Per potersi

chiedere sensatamente se si è una farfalla o Chuang-tzu, non si può fare altro – almeno preliminarmente – che seguire la farfalla nelle sue migrazioni per i vari territori o i vari mondi che l'espandersi di questa misteriosa nuova modalità (la "virtualità") giorno dopo giorno crea. In questo viaggio è forse più utile farsi guidare da James Ballard che da Philip Dick, o comunque leggere Dick con occhiali più ontologici di quelli con lui l'abbiamo letto negli anni Settanta e Ottanta: proprio come fa David Cronenberg in *eXistenZ*, il suo film forse più dickiano, ma che subordina il tema della crisi del soggetto al problema dell'indistinguibilità dei mondi artificiali da quello "naturale", sino a negare forse l'esistenza stessa di un mondo naturale.

* * *

Ecco dunque perché *Archeologie del virtuale*. In primo luogo perché le trasformazioni del modo di produrre e di consumare immaginario sono state così veloci e travolgenti che le testimonianze anche solo di dieci anni fa sembrano parlare una lingua diversa dalla nostra, richiedono quasi una filologia aliena perché possano essere collegate, tra loro e con i fenomeni dell'oggi, perché possano narrarci la loro storia. In questo senso il termine "archeologia" è qui usato sempre come metafora, ma in un modo più vicino al suo significato corrente, che non in quello, molto più preciso, che gli diede Michel Foucault nel suo libro del 1969. Eppure qualche vicinanza alla foucaultiana *Archeologia del sapere* la si potrebbe trovare anche nelle pagine che seguono. All'inizio di quel libro, Foucault pone con chiarezza la questione della continuità e della discontinuità nella ricerca storica, in particolare nella storia delle idee, per concludere che non esiste un vero e proprio conflitto fra "struttura" e "divenire", perché la discontinuità "è contemporaneamente oggetto e strumento della ricerca." Quando Foucault scrive che oggi "la storia tende all'archeologia", perché trasforma i *documenti* in *monumenti* (e su questa base propone il suo "metodo archeologico" contrapposto alla tradizionale "storia delle idee"), mi sembra che ciò vada letto proprio come il riconoscimento che ricercare i punti di trasformazione dell'immaginario implichi "concepire l'*Altro* all'interno del tempo del nostro pensiero." È quello che, a tratti, e senza l'uso rigoroso delle categorie foucaultiane di "formazione discorsiva" e "campo enunciativo", il lettore troverà nelle pagine che seguono. Nella rilettura (o riscrittura) dei romanzi di Ballard e Gibson, del cinema di fantascienza ad effetti speciali, delle embrionali teorie sul superamento della scrittura, non ho mai tentato di inseguire il segreto di un'origine, ma solo di descrivere un processo che si pone sempre ai confini fra oggetto di discorso e pratiche della soggettività.

Ciò mi sembrava tanto più necessario in quanto l'oggetto di questa "archeologia" è l'insieme delle pratiche e dei discorsi che vanno oggi sotto il nome di "virtualità," pratiche e discorsi che più di altri, credo, abitano e percorrono questa interzona fra soggetto e mondo. L'"era del virtuale" sta già sviluppando i suoi effetti prima ancora che si possa essere sicuri che essa sia davvero una nuova epoca, o che non sia la prosecuzione più accentuata della modernità, e prima che si conoscano con una certa precisione le sue caratteristiche. È evidente, tuttavia, che l'esplodere dell'uso (spesso impreciso, a volte scorretto) del termine "virtuale" in questi ultimi anni abbia a che fare con una espansione del "possibile" nella tarda modernità. "Il 'fatto' principale del XX secolo è il concetto di possibiltà illimitata," notava Ballard già nel 1974, nella prefazione all'edizione francese di *Crash*. Ma che differenza c'è tra "virtuale" e "possibile"? Nella tradizione filosofica il virtuale non si contrappone al reale – come fa il possibile – ma all'attuale. Il possibile, secondo Deleuze (*Differenza e ripetizione*), è un reale senza esistenza: potrebbe esistere, ma ancora non esiste, e forse non esisterà mai. Il virtuale, invece, è un campo di possibilità, che produce i suoi effetti anche prima di diventare attuale (nel linguaggio comune, di "essere realizzato"). Scrive Deleuze in *Conversazioni*:

> Ogni molteplicità implica elementi attuali ed elementi virtuali Non c'è oggetto puramente attuale. Ogni attuale si circonda di una nebbia di immagini virtuali. Questa nebbia si solleva dai circuiti, più o meno estesi, sui quali le immagini virtuali si distribuiscono e corrono. (…) Una percezione attuale si circonda di una nebulosità di immagini virtuali che si distribuiscono su

circuiti mobili sempre più lontani, sempre più larghi, che si fanno e si disfano."

Un'immagine virtuale (in ottica), una particella virtuale (in fisica delle particelle) sono enti sulla cui esistenza non ci si può pronunciare, ma che producono effetti "come se" esistessero. Ma in che senso si può dire che la nostra sia l'era della virtualità? Intanto perché, da quando esistono macchine in grado di trattare e trasformare in modo automatico l'informazione invece della materia (i computer), nella nostra esperienza gli enti virtuali e i loro effetti di realtà si sono moltiplicati. La virtualità è sempre esistita (il linguaggio, la tecnica, il contratto sono altrettanti strumenti virtuali di rapporto col mondo, come spiega Pierre Lévy in *Il virtuale*). La novità è che, mentre in passato il movimento principale era l'attualizzazione (il virtuale che a poco a poco – o tutto d'un tratto – si fa attuale, la soluzione di un problema che si manifesta senza essere implicita nella formulazione di quel problema), oggi il movimento principale è diventato la virtualizzazione (l'attuale che si fa virtuale, ovvero più complesso, non univoco, il reale come campo di possibilità). Quando si dice che questa è l'era dell'immateriale, non si deve intendere banalmente che la materia abbia perso importanza nella vita dell'uomo, ma che essa è molto più manipolabile, influenzabile, gestibile dall'immateriale (in forma di virtuale).

Da un certo punto di vista, questo cambiamento di prospettiva era già implicito nell'atteggiamento progettuale dell'uomo, inteso come animale carente sul piano della dotazione organica e quindi "aperto al mondo", capace di risolvere il problema della sua sopravvivenza con strumenti creati da sé, e non consegnatigli dall'evoluzione naturale (Arnold Gehlen). Ma da un altro punto di vista, il modo in cui la virtualizzazione si sta storicamente realizzando è del tutto contingente, e in un certo senso imprevedibile. Come spesso accade, una nuova tecnica rende esplicite d'un colpo esigenze che prima di essa non erano emerse. La nuova tecnologia è in questo caso la telematica. Quando i computer vengono connessi in rete, e la loro potenza di calcolo aumenta esponenzialmente, essi cessano di essere grandi macchine macina-numeri (*crunch numbers*), e divengono strumenti di collegamento: collegamento fra macchina e macchina, fra macchina e uomo, fra uomo e uomo. La potenza del collettivo (l'asso nella manica di *Homo sapiens sapiens* nel suo viaggio di espansione su questo pianeta) è oggi la potenza del virtuale. "Saperi e conoscenze immagazzinati nelle reti telematiche, non meno che la più comune cooperazione linguistica di uomini e donne, nel loro concreto agire, sono il tessuto connettivo grazie a cui si costituisce il 'capitale sociale' delle società postfordiste." (*Lessico postfordista*). Resta da vedere, naturalmente, se l'appropriazione privata di un sovrapprodotto sociale enormemente aumentato dalla nuova connessione di sapere e produzione resa possibile dalla virtualità, sia un fattore di sviluppo o di freno della promozione umana e sociale: ma a questa questione l'archeologia del virtuale può offrire solo un contributo preliminare e introduttivo.